



FlingSmash™



NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
 or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

For game play assistance, we recommend using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 ou composez le 1 800 255-3700

BESOIN D'AIDE DANS UN JEU?

Nous vous suggérons d'utiliser votre moteur de recherche préféré pour trouver des astuces sur Internet. Essayez quelques-uns de ces mots clés dans votre recherche : « solution complète », « FAQ », « codes », « trucs » et « astuces ».

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
 o llama al 1-800-255-3700

¿NECESITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Si necesitas ayuda para avanzar en los juegos, te recomendamos que uses el motor de búsqueda que prefieras para encontrar consejos para el juego. Algunas de las palabras que te ayudarán en tu búsqueda, además del título, son "instrucciones paso a paso", "preguntas frecuentes", "códigos" y "consejos".



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.

Nintendo®

NINTENDO OF AMERICA INC.
 P.O. BOX 957, REDMOND, WA
 98073-0957 U.S.A.

71209A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

*In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



© 2010 Nintendo / ARTOON. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

STORY AND CHARACTERS

The Great Palm Tree and nature spirits have long protected Suthon Island, for the isle is a source of a mysterious power that sustains the world.

Everything changed when Omminus appeared with his dark underlings, seeking to steal the island's power and take over the world. When the Great Palm Tree began to wither and the princess fell ill, the leader of the nature spirits knew it was time to take action. He recalled an old legend...



A long time ago, when a terrible evil befell the island, a brave hero gathered up the isle's sacred pearls and used them to restore peace. When he had saved the island, the pearls were sealed away for a future day—and, mysteriously, so was the hero.



But now the leader of the nature spirits needs the hero to return! And when he opens up the chest where the hero has been sleeping, the leader sees the legend for the first time! He's a bouncy, spherical hero—and he's ready to find those sacred pearls all over again!

Zip



The legendary hero who defends Suthon Island! Don't be fooled by his gentle appearance. He wields amazing power!

Pip



The hero of nearby Eesturn Island! She's upbeat, levelheaded, and ready to fight alongside Zip!

CONTENTS

Story and Characters	3	Selecting a World and Stage	11
Using the Controller	5	Advancing through a Stage	13
Controlling Zip and Pip	7	Clearing a Stage	17
Starting the Game	9	Tips and Techniques	19

USING THE CONTROLLER

Hold the controller upright while playing the game FlingSmash, whether you're using the Wii Remote™ Plus or Wii Remote with Wii MotionPlus™ accessory. Each player will need one of these controllers when playing two-player mode (additional accessories sold separately).

Wii REMOTE PLUS

The Wii Remote Plus incorporates the features of the Wii MotionPlus accessory, so you don't need to additionally attach the separately sold accessory. When using the Wii Remote Plus, refer to the Wii Remote Plus Operations Manual if you have any questions about its use.



Look for the
Wii Remote Plus
mark!



Wii REMOTE WITH Wii MOTIONPLUS ATTACHED

The Wii MotionPlus accessory adds more precise movements to the standard Wii Remote. Please correctly attach the Wii MotionPlus accessory to it when you play FlingSmash. When using the accessory, refer to the Wii MotionPlus Accessory Operations Manual if you have any questions about its use. Do not grip the Wii Remote around the accessory while playing FlingSmash.

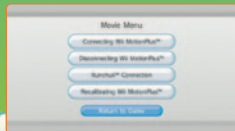


Wii MotionPlus



HOW TO ATTACH THE Wii MOTIONPLUS ACCESSORY

Select the Instructional Video option on the title screen to see how to attach and remove the Wii MotionPlus accessory. Watch this video any time you need further help with your Wii MotionPlus accessory.



CALIBRATING THE CONTROLLERS

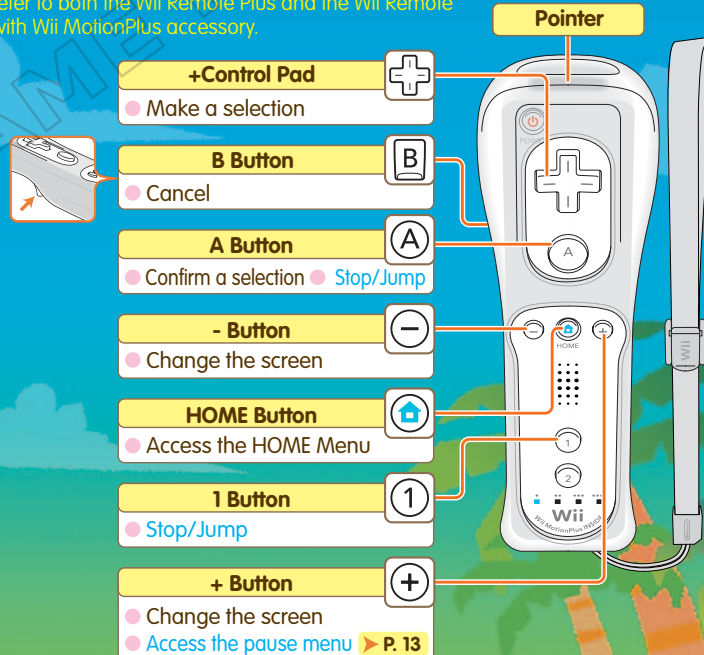
If FlingSmash prompts you to recalibrate, place your controller on a flat surface with **A** facing down, then wait a few seconds for it to calibrate. You can also check out the status of calibration at any time while playing.



Words in **light blue** indicate controls during a stage.

See pages 7-8 for details on controlling characters.

The controls are the same whether you're playing with a Wii Remote Plus or Wii Remote with Wii MotionPlus accessory. From this point forward in the manual, "Wii Remote" will refer to both the Wii Remote Plus and the Wii Remote with Wii MotionPlus accessory.



POINTING

Aim the pointer at the place on the TV screen you want to interact with, such as menu selections.



CONTROLLING ZIP AND PIP

Move the heroes by swinging the Wii Remote—both Zip and Pip are controlled in the same way!

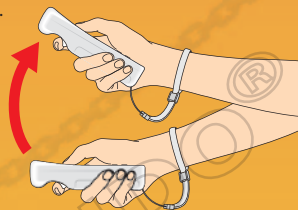
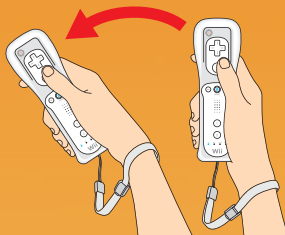
FLINGING THE HEROES

To fling a hero in a direction, swing the Wii Remote in that same direction. Fling the heroes at enemies and barriers to destroy them. To eyeball exactly where you're aiming, look at the controller guide in the lower right-hand corner.



Controller Guide

The guide shows the direction and angle of your current swing.



THE SPEED OF YOUR FLINGS

You don't need to be overly forceful! In fact, flinging faster than necessary doesn't move the hero any faster.

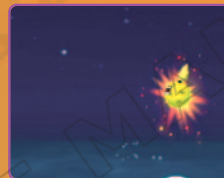
CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play. Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.
- Use the Wii Remote Jacket.

SUPER SHOT

When you are not swinging the Wii Remote, the characters accumulate power and start glowing. If you shoot when they are glowing, you can perform a Super Shot. A Super Shot is more powerful than a regular shot, and it's required to smash some things.



The character will start glowing when you are not swinging the Wii Remote.



Swing the Wii Remote and shoot!

STOPPING AND JUMPING

By pressing **A** or **1**, you can stop the character on the screen. He'll make a small jump after he stops. You can use this to stop the hero in midfling.



SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the system will check if you have the latest version of the system menu, and if necessary a Wii system menu update screen will appear. Select OK to proceed with the update. Please note that the Wii console must have the latest version of the Wii system menu in order to play the Game Disc.



When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed, causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.

LANGUAGE SETTINGS

To play this game in English, change your language settings in the Wii System Settings.



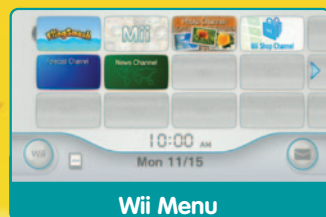
STARTING THE GAME

Insert the FlingSmash Game Disc into the disc slot on the Wii console. The console power will turn on.

1 The screen on the right will be displayed. Once you have read the message, press **A** to continue.

2 On the Wii Menu, point at the Disc Channel and press **A**. The Channel Preview screen will appear. Point at Start and press **A**.

Note: If the game title does not appear on the Wii Menu Disc Channel, please refer to the Wii System Menu Update section ► P. 8



Wii Menu



Channel Preview Screen

3 The Strap Usage screen will appear. Press **A** after putting on the strap. The title screen will then appear. When you point at Start Game and press **A**, you will advance to the Save Files screen.

Note: In some cases, the Strap Usage screen may appear after the Wii MotionPlus Instructional Video is played.



Strap Usage Screen



Title Screen

4 Select a file from the Save Files screen. Then select the number of players to begin the game.

SELECT A SAVE FILE

Point at a save file and select it by pressing **A**. You can have up to three save files.

STARTING A NEW GAME

Select New, then decide whether you will play with the Wii Remote in your left or right hand. The action will move left if you play right-handed, and it will switch direction if you play left-handed. You'll then continue to the story introduction and the practice stage.

Note: This manual is based on a right-handed-player setting.

PLAYING A SAVE FILE

Select a save file to continue a previous game.

DELETING/COPYING A SAVE FILE

Select the Delete option from the Save Files screen if you want to delete save-file data. Then select the file you want to delete.

Select the Copy option if you want to copy save-file data. Select the file you want to copy, then select the file you want to copy over. If you have data in your destination file, it will be overwritten.

Note: You can't recover a save file once it's been erased or overwritten.

SELECT THE NUMBER OF PLAYERS

When you select the number of players, then choose which character you each want to play, you'll continue to the world-selection screen ► P. 11. Each player in the two-player mode must use a Wii Remote Plus controller or Wii Remote with Wii MotionPlus accessory.



Tip!

SAVE DATA

The software is set to save data automatically after a stage is cleared and settings are changed. **One block** of free memory on the Wii console is required. Please do not touch the Power button or the Reset button when the game is saving.

Note: If you are deleting data from Wii system memory, please refer to the Wii Settings and Data Management section of the Wii Operations Manual.



Save Files Screen

SELECTING A WORLD AND STAGE

There are many worlds across the island, so you must choose the world and stage that you want to enter. You'll unlock more areas as you continue in your adventure.

SELECT A WORLD

Choose the world you'd like to enter on the world-selection screen.



World-Selection Screen

Number of Players

will be displayed when one player is connected. will appear when a second player is connected.

Number of Remaining Hearts

P. 14

Number of Stars

P. 14

Cleared Mark

This will be displayed on a world that you cleared.



CHANGING SETTINGS

You can change game settings by selecting Settings on the world-selection screen or stage-selection screen. After changing settings, select Confirm to save your settings. You'll then return to the previous screen.



Wii Remote Hand	You can change the direction in which the character moves.
Music	You can adjust the background-music volume. The music will stop playing if you select OFF.
SFX	You can adjust the volume of sound effects. The sound effects stop playing if you select OFF.

SELECT A STAGE

Each world has three stages and one boss stage. Select the stage you would like to play from the stage-selection screen.



Stage-Selection Screen

Boss Stage

Rank

Displays the highest rank achieved on that stage. P. 18

Sacred Pearl

Displays cleared stages.

Records

Displays the top three scores for that stage.

BOSS STAGE

You can select the boss stage after clearing all three stages. You'll clear the world after you beat the boss.

MINIGAMES

After you get an A ranking or better on all three stages of a world for the first time, a Minigames option will appear on the world-selection screen. Each minigame shows instructions for how to play it. In addition, when playing minigames with two players, you'll see a for a competitive game and a for cooperative play.



EXTRA STAGES

After you get an S ranking on all three stages of a world for the first time, an Extra Stages button will appear on the world-selection screen.

ADVANCING THROUGH A STAGE

Advance through a stage by flinging the character forward. Your main task is to collect at least three medals in the stage before you reach the goal.

STAGE SCREEN

The screen will scroll constantly in one direction. The direction depends on the stage and Wii Remote Hand.



Power-Ups ▶ P. 15

Displays acquired power-up items.

Quick

Tip!

PAUSE MENU

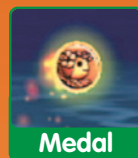
Press **+** while playing a stage to stop the game and open the pause menu.

Select Continue on the pause menu to resume the game. Select Retry to start the stage from the beginning. Select Quit to return to the stage-selection screen.



COLLECTING MEDALS

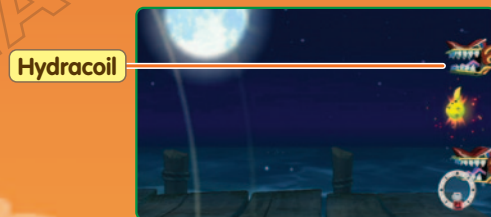
There are medals placed and hidden within each stage. If you collect at least three medals, you'll win the sacred pearl at the end of the stage ▶ P. 17. Enemies will carry medals into view, and others will appear when you satisfy certain goals.



Medal

WATCH OUT FOR THE HYDRACOIL

If the hero falls back to the edge of the screen for too long, he'll get eaten by Hydracoil, and you will lose a life.



Hydracoil

HEARTS AND GAME OVER

You will lose one life (heart) when the hero is eaten by the Hydracoil or beaten by a boss attack. The game ends if you lose a life when you have no hearts left. Select Retry to play again from the beginning of the stage or Quit to return to the stage-selection screen.

After selecting Retry, you will restart with two hearts and zero stars.



STARS

Silver and gold stars are spread throughout stages. A silver star is worth one star, and a gold star is worth five. When you collect 100 stars, you gain one heart.

Silver Star

Gold Star



POWER-UPS

There are four kinds of power-ups that can be in each stage. When you collect three of the same type, the hero will power up for a short period of time. All points scored while you are powered up are doubled. If you collect a power-up while powered up, the effect will last longer.



● TYPES OF POWER-UPS

	Split	The hero splits into three. In two-player mode, each hero splits in two.
	Big	The hero gets bigger.
	Power	Every shot is a Super Shot ▶ P. 8
	Fireworks	The hero's power is stronger, and his collisions cause burst effects that result in wider destruction.



DARK SPACE

When you bump into a certain kind of enemy, the hero will be taken into Dark Space. In Dark Space, you'll use the Hero's Cane to bat the character around. If you fulfill the given challenge within the time limit, you will usually get a medal and points.



ITEMS AND STAGE FEATURES

There are a number of items and features that can appear during a stage. Some of them are shown below.

	Blocks	You can break these with shots or Super Shots.
	Red Block	When you break a red block, all red blocks nearby will spin for a short amount of time. Each time you break a red block before they've all stopped, you will earn a higher combo and get a higher red-block bonus score.
	Number Bumper	When these are hit, the bumper will drop one number, then move elsewhere. When you break a number block that has counted down to 1, you'll reveal a prize.
	Key and Lock	When you hit a key, the corresponding lock will be opened.
	Gem Switch	When you hit this switch, blocks will turn into gems for a fixed period of time.
	Gem	You will score points from gems—the bigger the better.
	Spinners	Fling the hero through spinners to spin them around—red ones will score you points.
	Cannon	Fling a hero in to a cannon, then fling again to shoot the hero from the cannon.
	Grouped Targets	Fling the hero through the entire group, lighting them all, to score bonus points.

CLEARING A STAGE

You will arrive at the goal at the end of a stage. If you collected at least three medals along the way, you'll win the sacred pearl and clear the stage.

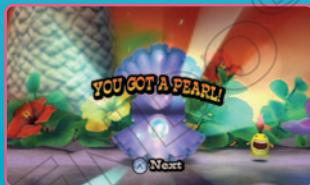
BREAK THE GOAL BARRIERS

There are barriers in front of the goal. Break through the barriers with a Super Shot to reach the goal. You'll get more bonus points if you break through more of the red parts of the barriers.



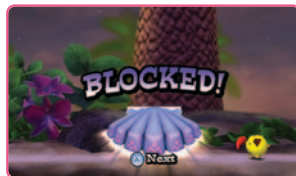
GET THE SACRED PEARLS AND CLEAR THE WORLD

You will get a stage's sacred pearl and clear the stage when you first collect three medals on it. At the end of any stage, you can look at your overall results by pressing **A**.



IF YOU DIDN'T GET THE SACRED PEARL...

You won't get the sacred pearl if you reach the goal with two medals or less. However, you can play the same stage again or choose to return to the stage-selection screen. You can select any other available new stages even if you don't get the pearl.



RESULTS SCREEN

After you complete a stage, you'll see a succession of three results screens. You can also choose to go to the stage-selection screen, advance to the next stage, or play the same stage again.

1 RANKING DISPLAY

This display shows the accumulation of points as you traveled from start to the goal, then shows how your ranking relates to point scores. **S** is the best score, followed by **A**, then **B**.



2 RANKING

The top three scores on the same stage are ranked by points.



3 SCORING DETAIL SCREEN

You can see the various ways that points can be scored, along with icons that show how well you performed using those methods. The icons, from best to worst, are as follows: .



• SCORE DETAILS

	Based on how many of the available medals you collected.
	Based on the bonus points scored on beating a Dark Space challenge more quickly.
	Based on the points scored while powered up.
	Based on the points scored from red blocks.
	Based on the gems you acquired.
	Based on the stars you acquired.

TIPS AND TECHNIQUES



Consider these tips for getting medals and earning higher scores!

USE THE STOP MOVE

Some passages are narrow and can be hard to squeeze into from a distance. If you first fling the hero in the general area, then use the Stop move, you'll be in a great position for taking a second fling! Also, remember that if you don't immediately move the Wii Remote, you'll take a Super Shot instead of a regular shot.



USE THE STAGE FEATURES

While you'll probably be most focused on blasting through barriers, don't forget that the stage features—like bumpers and unbreakable blocks—are an important part of FlingSmash strategy! If an item looks out of reach, consider whether you can rebound off of something else to reach it! There are other ways stage features can help you too!



You'll see medals underwater—look for secret ways to get at them!



When a foe blocks your shots, use rebounds to get around him!

ALTERNATE ROUTES

Stages sometimes have split paths. When you play the same stage again, look for the paths you haven't yet taken! You may find medals, items, and other surprises!



STAFF CREDITS

DIRECTOR

Hidetoshi Takeshita

PLANNING DIRECTORS

Tsuneaki Kaneko
Masahide Kobayashi

PLANNING

Tomohide Hayashi
Hiroaki Suzuki
Masaya Kaneko
Noboru Shirasu
Yuusuke Nakadaira
Masaaki Shimomura
Hiroshi Hasobe
Taiji Miyajima
Go Iwaya

LEAD PROGRAMMING

Yuki Hatakeyama

PROGRAMMING

Tatsuo Yamajiri
Yusuke Wakui
Kenji Yatagai
Shunsuke Sekikawa
Atsushi Goto
Motoharu Terasaki
Masafumi Uchida
Yudai Ikeda

ART DIRECTOR

Manabu Kusunoki

DESIGN

Yasuhsa Nakagawa
Atsushi Yamamoto
Daisuke Kojima
Kayo Hoshina
Natsuki Wada
Yoko Takei
Ayae Hayashi
Hirokazu Takeda

Asahi Yara

Shogo Uema

Yoshihide Kuroyanagi

Shougo Kunigami

Koki Magi

Hiroyuki Sekiguchi

Sho Kumagai

Keiji Kojima

SOUND MANAGEMENT

Yukifumi Makino

SOUND DIRECTOR

Shinpei Yamashita

MUSIC COMPOSITION

Mariko Nanba
Yutaka Minobe

SPECIAL THANKS

Rika Ishibashi
Yohei Koike

North American Localization Management

Rich Amtower
Nate Bihldorff
Reiko Ninomiya
Leslie Swan

North American Localization

Gema Almoguera
Steven Grimm
Lars Knudson
Anne-Marie Laperrière

NOA Product Testing

Masayasu Nakata
Kyle Hudson
Eric Bush
Sean Egan
Tomoko Mikami

Ed Ridgeway

Teresa Lillygren

Nicko Gonzalez De

Santiago

Andy Kolden

Jeffrey Storbo

Christopher Hicks

TECHNICAL SUPPORT

Masahiro Takeguchi

DEBUG

MARIO CLUB

ARTWORK

Hisayo Osanai
Keiko Uetani
Yurie Sato
Shintaro Ishii

PROJECT MANAGER

Jun Imanishi

COORDINATION

Nagako Ikuta

ASSOCIATE PRODUCER

Nobuo Matsumiya

PRODUCERS

Yutaka Sugano
Toyokazu Nonaka

SENIOR PRODUCERS

Naoto Oshima
Hiroshi Sato

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA WII™ AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE, VOTRE DISQUE DE JEU OU VOS ACCESSOIRES WII. CE MODE D'EMPLOI CONTIENT D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivants la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivants sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

* Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



© 2010 Nintendo / ARTOON. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

HISTOIRE ET PERSONNAGES

Depuis bien longtemps, le Grand Palmier et les esprits de la Nature protègent l'île Méridionna. On dit que cette île renferme un mystérieux pouvoir qui préserve le monde.



Tout bascula lorsque sont apparus Lord Mal'Veyan et ses acolytes! Ces derniers cherchaient à s'emparer du pouvoir de l'île et à conquérir le monde. Le Grand Palmier se mit alors à dépérir et la princesse tomba malade. Le chef des esprits de la Nature savait qu'il devait agir vite. Il fit donc appel à un personnage légendaire...

Jadis, lorsque des forces maléfiques envahirent l'île, un brave héros rassembla les perles sacrées de l'île pour ramener la paix. Ces perles sauvèrent l'île et furent dissimulées pour les préserver pour l'avenir. Le héros, lui, fut mystérieusement enfermé dans un coffre.



Le chef des esprits de la Nature a maintenant besoin de ce héros! Il le découvre pour la première fois en ouvrant le coffre où il repose depuis si longtemps.

C'est un personnage tout rond et tout bondissant, prêt à tout faire pour retrouver les perles sacrées!

Miko



Légendaire héros, défenseur de l'île Méridionna! Ne vous fiez pas à son air inoffensif, car sa puissance est colossale!

LALI



Cette héroïne protège l'île du Haut-Riant. Toujours souriante et dotée d'une grande sagesse, elle vient prêter main-forte à Miko.

TABLE DES MATIÈRES

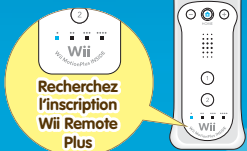
Histoire et personnages	23	Sélectionner les mondes et niveaux	31
Manettes	25	Progression dans les niveaux	33
Diriger Miko et Lali	27	Réussir un niveau	37
Pour commencer	29	Conseils et techniques	39

MANETTES

Que vous utilisiez la Wii Remote Plus ou la Wii Remote munie de l'accessoire Wii MotionPlus, tenez la manette à la verticale pour jouer à FlingSmash. Chaque joueur devra avoir sa propre manette pour jouer en mode deux joueurs.

Wii REMOTE PLUS

La manette Wii Remote Plus intègre la fonctionnalité de l'accessoire Wii MotionPlus. Il est donc inutile de brancher cet accessoire (vendu séparément) à la manette. Pour obtenir plus de détails sur l'utilisation de la Wii Remote Plus, consultez son mode d'emploi.



Wii REMOTE MUNIE DU Wii MOTIONPLUS

L'accessoire Wii MotionPlus améliore la précision de la manette Wii Remote. Assurez-vous de bien brancher cet accessoire avant de commencer à jouer à FlingSmash. Pour obtenir plus de détails sur l'utilisation du Wii MotionPlus, consultez son mode d'emploi. Ne tenez pas la manette autour de l'accessoire pour jouer.



Wii MotionPlus

BRANCHER L'ACCESSOIRE Wii MOTIONPLUS

Sélectionnez Vidéo explicative dans le menu principal pour savoir comment brancher et débrancher l'accessoire Wii MotionPlus correctement. Regardez cette vidéo en tout temps pour vous rafraîchir la mémoire.



CALIBRER LES MANETTES

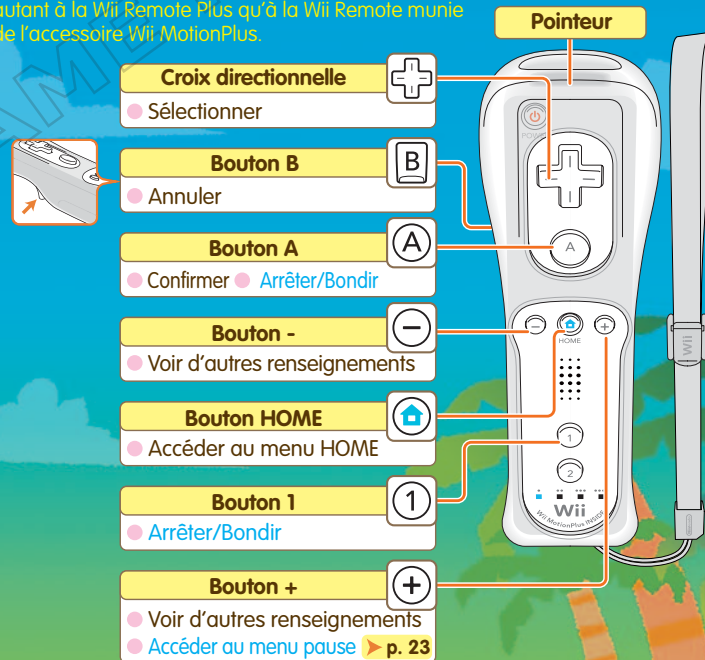
Si le jeu vous invite à recalibrer votre manette, posez-la sur une surface plane, en plaçant A vers le bas, puis attendez quelques secondes. Vous pouvez vérifier la calibration en tout temps durant le jeu.



Le **texte en bleu** donne des précisions sur les commandes à utiliser dans les niveaux.

Consultez les pages 27-28 pour savoir comment diriger les personnages.

Les commandes sont les mêmes pour la Wii Remote Plus comme pour la Wii Remote munie de l'accessoire Wii MotionPlus. À partir d'ici, le terme « Wii Remote » se référera autant à la Wii Remote Plus qu'à la Wii Remote munie de l'accessoire Wii MotionPlus.



POINTER

Pointez la manette vers l'écran du téléviseur, à l'endroit que vous visez, comme les sélections dans les menus.



DIRIGER MIKO ET LALI

Faites déplacer les deux héros, Miko et Lali, en remuant la Wii Remote.

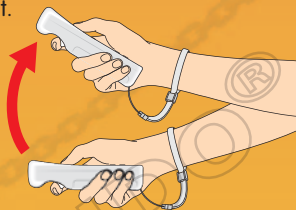
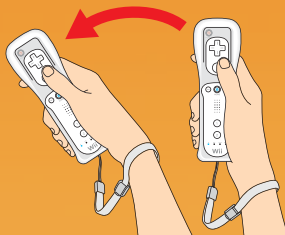
PROJETER LES HÉROS

Remuez la Wii Remote dans la même direction que vous voulez projeter le héros. Projetez les héros sur les ennemis ou les obstacles pour les détruire. Le guide de direction qui apparaît au coin inférieur droit de l'écran vous aidera à bien viser.



Guide de direction

Le guide de direction indique l'orientation de votre mouvement.



Astuce



VITESSE DE VOTRE MOUVEMENT

Nul besoin de frapper fort, car cela ne fait pas accélérer le héros.

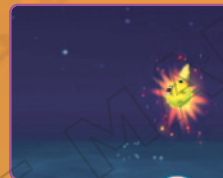
ATTENTION : UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter de blesser les autres, d'endommager les objets à proximité ou de briser la manette Wii Remote si vous la lâchez accidentellement au cours d'une partie. Assurez-vous également...

- que tous les joueurs attachent la dragonne correctement à leur poignet lorsque c'est leur tour de jouer;
- de ne pas lâcher la manette Wii Remote pendant que vous jouez;
- d'essuyer vos mains si elles deviennent moites;
- de prévoir assez d'espace autour de vous lorsque vous jouez et de vérifier qu'il n'y a aucune personne et aucun objet dans votre aire de jeu que vous risqueriez de heurter;
- de vous tenir à au moins un mètre de la télévision;
- d'utiliser le protecteur de la manette Wii Remote.

SUPER ATTAQUE

Lorsque vous cessez de remuer votre Wii Remote, le héros accumule de la puissance et se met à scintiller. Vous pouvez alors exécuter une Super Attaque, plus puissante que l'attaque normale. Vous devrez vous en servir pour démolir certaines choses.



Le héros se met à scintiller quand vous cessez de remuer la Wii Remote.



Remuez la Wii Remote et projetez le héros!

ARRÊTER ET BONDIR

En appuyant sur **A** ou **1**, vous pouvez arrêter le héros à l'écran. Après s'être arrêté, le héros fera un petit bond. Arrêtez-le en plein vol pour mieux viser.



MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

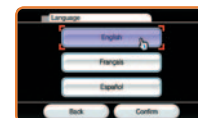
Veuillez noter que lorsque vous insérez le disque de jeu dans votre Wii pour la première fois, la console vérifiera si vous avez la version la plus récente du menu du système. Un écran de mise à jour du système apparaîtra si nécessaire. Appuyez sur OK pour continuer.



Une fois que le menu du système a été mis à jour, toute modification non autorisée de matériels et/ou de logiciels peut être détectée. Tout contenu non autorisé pourrait alors être supprimé, ce qui pourrait causer un mal fonctionnement immédiat ou différé de votre console. De plus, refuser d'effectuer cette mise à jour pourrait empêcher le bon fonctionnement de ce jeu ou de tout autre jeu. Veuillez noter que Nintendo ne peut pas garantir que des logiciels ou accessoires non autorisés fonctionneront avec la console Wii après la mise à jour du menu du système.

PARAMÈTRES DE LA LANGUE

Pour jouer à ce jeu en français, veuillez changer les paramètres de la langue dans les options de la Wii.



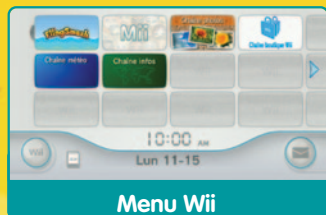
POUR COMMENCER

Insérez le disque de jeu FlingSmash dans la fente de chargement de la console Wii et celle-ci s'allumera.

1 L'écran ci-contre apparaît alors à l'écran. Appuyez sur **(A)** lorsque vous avez terminé de lire l'information.

2 Placez le curseur sur la Chaîne disques du menu Wii, puis appuyez sur **(A)**. L'écran de présentation de la chaîne apparaît. Placez le curseur sur Démarrer et appuyez de nouveau sur **(A)**.

Note : Si le titre du jeu n'apparaît pas à la Chaîne disques du menu Wii, consultez la section Mise à jour du menu du système ► p. 28.



Menu Wii



Écran de présentation de la chaîne

3 L'écran d'utilisation de la dragonne apparaît. Après avoir enfilé la dragonne, appuyez sur **(A)**. L'écran titre apparaît. Pointez le curseur sur Commencer, puis appuyez de nouveau sur **(A)** pour passer à l'écran des fichiers de sauvegarde.

Note : Dans certains cas, l'écran d'utilisation de la dragonne peut apparaître après la vidéo explicative du Wii MotionPlus.



Écran d'utilisation de la dragonne



Écran titre

4 Sélectionnez un fichier dans l'écran des fichiers de sauvegarde, puis choisissez le nombre de joueurs pour commencer la partie.

SÉLECTIONNEZ UN FICHIER DE SAUVEGARDE

Pointez le curseur sur l'un des fichiers de sauvegarde et sélectionnez-le en appuyant sur **(A)**. Vous pouvez utiliser jusqu'à trois fichiers de sauvegarde.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Choisissez Nouv., puis indiquez si le joueur est gaucher ou droitier. Veuillez noter que l'action se déplacera vers la gauche pour les droitiers et vers la droite pour les gauchers. Après avoir fait ce choix, vous passerez à l'introduction de l'histoire et au niveau tutorial.

Note : Ce mode d'emploi présente l'information de la perspective du droitier.

CONTINUER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

Sélectionnez un fichier de sauvegarde pour continuer une partie déjà commencée.

EFFACER/COPIER UN FICHIER DE SAUVEGARDE

Sélectionner Effacer dans l'écran des fichiers de sauvegarde si vous voulez supprimer les données de sauvegarde, puis sélectionnez le fichier que vous voulez effacer.

Sélectionner Copier si vous voulez copier les données de sauvegarde, puis sélectionnez le fichier que vous voulez copier. S'il y a déjà des données dans le fichier cible, elles seront écrasées.

Note : Une fois effacé ou écrasé, un fichier de sauvegarde ne peut pas être récupéré.

SÉLECTIONNER LE NOMBRE DE JOUEURS

Après avoir sélectionné le nombre de joueurs, choisissez votre personnage. Vous passez ensuite à l'écran de sélection des mondes ► p. 31. En mode deux joueurs, chaque joueur doit utiliser sa propre Wii Remote.

DONNÉES DE SAUVEGARDE

Par défaut, ce jeu sauvegarde automatiquement les données chaque fois que vous terminez un niveau ou que vous modifiez des paramètres. Pour commencer la partie, sélectionnez d'abord un fichier dans l'écran des fichiers de sauvegarde, puis choisissez le nombre de joueurs. Vous avez besoin d'un bloc de mémoire libre dans la mémoire de la console Wii pour sauvegarder les données. Ne pas éteindre la console Wii ni toucher au bouton RESET lors de la sauvegarde.

Note : Pour plus de détails sur la façon de supprimer des données de sauvegarde de la mémoire de la console Wii, consultez la section « Gestions des données et paramètres Wii » du mode d'emploi de la Wii – Chaînes et paramètres.



Écran des fichiers de sauvegarde



Astuce

SÉLECTIONNER LES MONDES ET NIVEAUX

L'île renferme de nombreux mondes. À vous de choisir le monde et le niveau que vous voulez parcourir. À mesure que vous progressez dans le jeu, vous débloquez de nouveaux endroits à explorer.

SÉLECTIONNER UN MONDE

Choisissez le monde que vous voulez parcourir dans l'écran de sélection des mondes.



Écran de sélection des mondes

Nombre de joueurs

1 apparaît lorsqu'une manette est connectée et 2 apparaît lorsqu'une deuxième manette est connectée.

Nombre de vies restantes

p. 34

Nombre d'étoiles p. 34

Indicateur de mode réussi

Cet indicateur s'affiche sur les mondes que vous avez réussis.

Astuce



MODIFIER LES PARAMÈTRES

Pour modifier les paramètres du jeu, sélectionnez Paramètres dans l'écran de sélection des mondes ou celui des niveaux. Après avoir fait votre choix, sélectionnez Confirmer. Vous retournerez alors à l'écran précédent.



Droitier ou gaucher	Pour changer la direction dans laquelle se déplacent les personnages.
Musique	Pour régler le volume de la musique de fond. Sélectionnez 0 pour éteindre la musique.
Sons	Pour régler le volume des effets sonores. Sélectionnez 0 pour éteindre les effets sonores.

SÉLECTIONNER UN NIVEAU

Chaque monde renferme quatre niveaux, dont un niveau boss. Sélectionnez le niveau de votre choix dans l'écran de sélection des niveaux.



Écran de sélection des niveaux

Niveau boss

Rang

Affiche le rang le plus élevé atteint pour ce niveau. p. 18

Perle sacrée

Indique les niveaux réussis.

Records

Affiche les trois meilleurs pointages obtenus dans le niveau.



NIVEAU BOSS

Sélectionnez le niveau boss après avoir réussi les trois autres niveaux. Gagnez contre le boss pour réussir le monde.



Mini-Jeux

Lorsque pour la première fois vous atteignez au moins le rang A dans les trois niveaux, l'option Mini-jeux s'affiche dans l'écran de sélection des mondes. Des instructions sont fournies pour chaque mini-jeu. Dans le cas des mini-jeux à deux joueurs, les jeux compétitifs sont marqués d'un et les jeux coopératifs sont marqués d'un.



NIVEAUX BONUS

Lorsque pour la première fois vous atteignez le rang S dans les trois niveaux, le bouton Niveaux bonus s'affiche dans l'écran de sélection des mondes.

PROGRESSION DANS LES NIVEAUX

Progresser dans le niveau en projetant le personnage vers l'avant. Votre but principal est de ramasser au moins trois médailles avant d'atteindre la fin du niveau.

ÉCRAN DU NIVEAU

L'écran défilera continuellement dans une direction, selon que le joueur a choisi le paramètre droitier ou gaucher.

Étoiles ramassées



Points

Accumulez des points en battant les ennemis et en démolissant les blocs.

Vies restantes

Médailles ramassées

Objets spéciaux ► p. 35

Affiche les objets spéciaux ramassés.

MENU PAUSE

Appuyez sur (+) au cours d'un niveau pour interrompre la partie et ouvrir le menu pause.

Sélectionnez Continuer dans le menu pause pour reprendre la partie au même point. Sélectionnez Recommencer pour recommencer le niveau depuis le début. Sélectionnez Quitter pour retourner à l'écran de sélection des niveaux.



RAMASSER DES MÉDAILLES

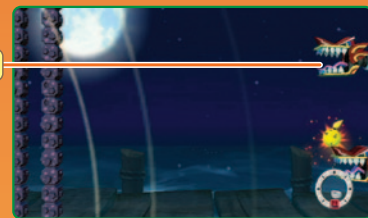
Il y a des médailles éparpillées un peu partout dans chaque niveau. Si vous en ramassez au moins trois, vous gagnez la perle sacrée à la fin du niveau ► p. 37. Certaines médailles sont apportées par des ennemis et d'autres médailles apparaissent une fois que certains objectifs ont été atteints.



ATTENTION À CHEN-LONG

Si vous laissez le héros tarder en bordure de l'écran trop longtemps, Chen-Long n'en fait qu'une bouchée et vous perdez une vie.

Chen-Long



VIES ET FIN DE LA PARTIE

Vous perdez une vie (cœur) lorsque le héros se fait manger par Chen-Long ou qu'il perd contre un boss. La partie prend fin lorsque vous perdez votre dernier cœur. Sélectionnez Recommencer pour reprendre le niveau depuis le début ou Quitter pour retourner à l'écran de sélection de niveaux.



Si vous sélectionnez Recommencer, vous reprenez la partie avec deux cœur mais sans étoile.

ÉTOILES

Des étoiles d'or et d'argent sont dispersées un peu partout dans les niveaux. Une étoile d'argent vaut une étoile, tandis qu'une étoile d'or en vaut cinq. Ramassez cent étoiles pour gagner un cœur.

Étoile d'argent

Étoile d'or



Astuce

POUVOIRS SPÉCIAUX

Vous pouvez obtenir quatre types de pouvoirs spéciaux dans les niveaux. Ramassez trois objets du même type pour profiter d'un pouvoir spécial pendant un court laps de temps. Pendant ce temps, la valeur des points accumulés est doublée et, si vous ramassez un autre objet spécial, l'effet du pouvoir est prolongé.



• TYPES DE POUVOIRS SPÉCIAUX

	Multi	Le héros se multiplie en trois. En mode deux joueurs, chaque héros se multiplie en deux.
	Énorme	Le héros devient énorme.
	Puissance	Chaque fois que vous donnez un coup de manette, vous déclenchez une Super Attaque. ➤ p. 28.
	Feux d'artifice	Le héros devient plus puissant et peut briser des blocs qu'il ne peut pas normalement détruire.



ZONE NOIRE

Lorsque vous entrez en collision avec certains ennemis, le héros est transporté dans la zone noire. Là, vous utilisez le sceptre du héros pour le projeter. Si vous réussissez le défi dans le temps alloué, vous obtenez normalement une médaille et des points.



OBJETS SPÉCIAUX

Les niveaux comprennent certains objets spéciaux, dont en voici quelques-uns.

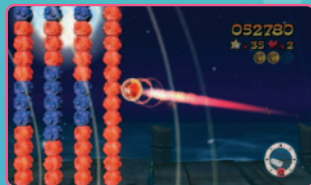
	Blocs	Brisez-les en les frappant d'un coup normal ou avec la Super Attaque.
	Bloc rouge	Lorsque vous brisez un bloc rouge, tous les blocs rouges à proximité se mettent à tourner pour un certain temps. Chaque fois que vous frappez un bloc rouge qui tourne, vous gagnez un combo de plus et obtenez des points bonus.
	Tampon à chiffre	Chaque fois que vous en frappez un, le chiffre indiqué baisse de un et le tampon se déplace. Lorsque vous frappez un tampon qui indique le chiffre 1, vous gagnez un prix.
	Clé et cadenas	Lorsque vous frappez une clé, le cadenas correspondant s'ouvre.
	Interrupteur à jouay	Lorsque vous frappez cet interrupteur, les blocs se transforment en joyaux pour un certain temps.
	Joyau	Obtenez des points en ramassant des joyaux. Plus le joyau est gros, plus vous gagnez de points.
	Hélices	Projetez le héros dans les hélices pour les faire tourner. Les hélices rouges vous font gagner des points.
	Canon	Envoyez le héros dans un canon pour ensuite le projeter hors de celui-ci.
	Cibles groupées	Projetez le héros à travers toutes les cibles pour les illuminer et gagner des points bonus.

RÉUSSIR UN NIVEAU

Si vous avez ramassé au moins trois médailles au moment où vous franchissez le barrage à la fin du niveau, vous avez réussi le niveau et gagnez la perle sacrée.

BRISER LE BARRAGE DE FIN DE NIVEAU

Exécutez une Super Attaque pour briser le barrage à la fin du niveau. Vous obtenez plus de points bonus si vous passez à travers les parties rouges du barrage.



OBTENIR LES PERLES SACRÉES ET RÉUSSIR LE MONDE

La première fois que vous ramassez trois médailles dans un niveau, vous obtenez une perle sacrée et réussissez le niveau. Pour consulter vos résultats à la fin d'un niveau, appuyez sur **A**.



Astuce



SI VOUS N'OBTENEZ PAS LA PERLE SACRÉE...

Si vous terminez un niveau avec deux médailles ou moins, vous n'obtenez pas la perle sacrée. Vous pouvez cependant recommencer le niveau ou retourner à l'écran de sélection des niveaux. Vous pouvez sélectionner tous les stades disponibles même si vous n'avez pas obtenu la perle.



ÉCRANS DES RÉSULTATS

Lorsque vous terminez un niveau, trois écrans successifs affichent vos résultats. Vous pouvez ensuite passer à l'écran de sélection des niveaux ou au prochain niveau, ou encore recommencer le même niveau.

1 RANG OBTENU

Cet écran vous montre les points accumulés du début à la fin du niveau ainsi que le rang obtenu. Le rang le plus élevé est le **S**, suivi du **A** puis du **B**.



2 MEILLEURS POINTAGES

Les trois meilleurs pointages du niveau sont affichés à cet écran.



3 POINTS ACCUMULÉS

Dans cet écran, vous voyez de quelle façon vous avez accumulé vos points. Des icônes indiquent votre niveau de performance. Les voici, du meilleur au pire : , , , , , .



● LÉGENDE DES ICÔNES

	Points accumulés en ramassant des médailles.
	Points bonus accumulés selon le temps écoulé avant de réussir un défi zone noire.
	Points accumulés avec les pouvoirs spéciaux.
	Points accumulés avec les blocs rouges.
	Points accumulés en ramassant des joyaux.
	Points accumulés en ramassant des étoiles.



Ces astuces vous aideront à ramasser des médailles et à obtenir de meilleurs pointages!

ARRÊTER LE HÉROS EN PLEIN VOL

Certains passages sont étroits et il peut être difficile d'y entrer de loin. Envoyez le héros près de l'entrée du passage et arrêtez-le en plein vol. Il vous sera alors plus facile de bien viser. N'oubliez pas que si vous immobilisez votre Wii Remote un moment, vous pouvez déclencher une Super Attaque.



PROFITER DES OBJETS SPÉCIAUX

Votre attention sera sûrement dirigée vers les barrières à traverser. Cependant, n'oubliez pas d'incorporer les objets spéciaux, comme les tampons et les blocs indestructibles, dans votre stratégie FlingSmash. Si un objet semble inaccessible, voyez si vous ne pouvez pas rebondir sur quelque chose pour l'atteindre. Servez-vous des objets spéciaux!



Des médailles se trouvent sous l'eau. Trouvez le moyen secret de les atteindre!



Lorsqu'un ennemi pare vos coups, faites des rebonds pour l'atteindre!

ESSAYER UN NOUVEAU CHEMIN

Certains niveaux vous offrent plus d'un chemin à emprunter. Lorsque vous jouez une seconde fois à un niveau, essayez de prendre un nouveau chemin. Des médailles, des objets et autres surprises vous y attendent peut-être!



GÉNÉRIQUE

DIRECTOR

Hidetoshi Takeshita

PLANNING DIRECTORS

Tsuneaki Kaneko
Masahide Kobayashi

PLANNING

Tomohide Hayashi
Hiroaki Suzuki
Masaya Kaneko
Noboru Shirasu
Yuusuke Nakadaira
Masaaki Shimomura
Hiroshi Hasobe
Taiji Miyajima
Go Iwaya

LEAD PROGRAMMING

Yuki Hatakeyama

PROGRAMMING

Tatsuo Yamajiri
Yusuke Wakui
Kenji Yatagai
Shunsuke Sekikawa
Atsushi Goto
Motoharu Terasaki
Masafumi Uchida
Yudai Ikeda

ART DIRECTOR

Manabu Kusunoki

DESIGN

Yasuhiro Nakagawa
Atsushi Yamamoto
Daisuke Kojima
Kayo Hoshina
Natsuki Wada
Yoko Takei
Ayae Hayashi
Hirokazu Takeda

Asahi Yara
Shogo Uema
Yoshihide Kuroyanagi
Shougo Kunigami
Koki Mogi
Hiroyuki Sekiguchi
Sho Kumagai
Keiji Kojima

SOUND MANAGEMENT

Yukifumi Makino

SOUND DIRECTOR

Shinpei Yamashita

MUSIC COMPOSITION

Mariko Nanba
Yutaka Minobe

SPECIAL THANKS

Rika Ishibashi
Yohei Koike

North American

Localization Management

Rich Amtower
Nate Bihldorff
Reiko Ninomiya
Leslie Swan

North American

Localization

Gema Almoguera
Steven Grimm
Lars Knudson
Anne-Marie Laperrière

NOA Product Testing

Masayasu Nakata
Kyle Hudson
Eric Bush
Sean Egan
Tomoko Mikami

Ed Ridgeway
Teresa Lillygren
Nicko Gonzalez De Santiago
Andy Kolden
Jeffrey Storbo
Christopher Hicks

TECHNICAL SUPPORT

Masahiro Takeguchi

DEBUG

MARIO CLUB

ARTWORK

Hisayo Osanai
Keiko Uetani
Yurie Sato
Shintaro Ishii

PROJECT MANAGER

Jun Imanishi

COORDINATION

Nagako Ikuta

ASSOCIATE PRODUCER

Nobuo Matsumiya

PRODUCERS

Yutaka Sugano
Toyokazu Nonaka

SENIOR PRODUCERS

Naoto Oshima
Hiroshi Sato

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DE LA CONSOLA Wii™ ANTES DE USAR TU CONSOLA, JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEE LOS SIGUIENTES AVISOS ANTES DE QUE TÚ O TUS HIJOS JUEGUEN VIDEOJUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 - Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 - Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 - No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 - Juegue en una habitación bien iluminada.
 - Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠ ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCIÓN - Enfermedad de movimiento

Jugar videojuegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar videojuegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato cancelará la garantía de tu producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. Las "copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu programa. Los infractores serán sancionados.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que solo necesites instrucciones sencillas para arreglar un problema de tu producto. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web en support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página de internet en support.nintendo.com, o llama a nuestro número de servicio al cliente al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

*En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPOSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O QUITADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

LA HISTORIA Y LOS PERSONAJES

La Gran Palmera y los espíritus ancestrales han estado al cuidado la isla Suria desde hace mucho tiempo, ya que se dice que la isla alberga un gran poder que protege el mundo.

Sin embargo, todo cambió cuando el perverso Malvador y sus secuaces aparecieron en la isla para robar su poder y controlar el mundo. Cuando la Gran Palmera empezó a marchitarse y la princesa se enfermó, el rey de la isla y líder de los espíritus ancestrales se dio cuenta de que debía intervenir. Recordó una antigua leyenda...



Hace ya mucho tiempo, cuando la isla sufrió una terrible catástrofe, un valiente héroe reunió las perlas sagradas para liberar su poder y salvar la isla de la destrucción. Después de conseguirlo, las perlas quedaron ocultas y, por razones desconocidas, el héroe también fue encerrado.



Ahora, ¡el líder de los espíritus ancestrales necesita que vuelva el héroe! Y al abrir el cofre donde el héroe legendario ha estado durmiendo, ¡por fin ha podido verlo! Es un héroe esférico y lleno de vitalidad, ¡y está listo para volver a encontrar esas perlas!

CITRO



El héroe legendario de la isla Suria. No te dejes engañar por su apariencia, ¡alberga un poder increíble!

LALA



La heroína de la isla Alba. Es optimista y sensata, ¡y está lista para ayudar a Citro!

ÍNDICE

La historia y los personajes	43	Cómo elegir mundos y niveles	51
Cómo usar el control	45	Cómo avanzar por un nivel	53
Cómo controlar a Citro y Lala	47	Cómo completar un nivel	57
Cómo empezar	49	Consejos y técnicas	59

CÓMO USAR EL CONTROL

Sujeta el control de manera vertical. Para jugar, necesitarás un control Wii Remote Plus o un Wii Remote con el accesorio Wii MotionPlus conectado. Para el modo de dos jugadores, cada jugador necesitará uno de estos controles.

Wii REMOTE PLUS

El control Wii Remote Plus incorpora las funciones del accesorio Wii MotionPlus, por lo que no necesitarás conectar el accesorio que se vende por separado. Consulta el manual de operaciones del Wii Remote Plus si tienes preguntas sobre su uso.



Comprueba si tu control es un Wii Remote Plus



Wii REMOTE CON Wii MOTIONPLUS CONECTADO

El accesorio Wii MotionPlus proporciona movimientos más precisos al Wii Remote básico. Conecta el accesorio Wii MotionPlus correctamente para jugar a FlingSmash. Consulta el manual de operaciones de Wii MotionPlus si tienes preguntas sobre su uso. Para jugar a FlingSmash, agarra el Wii Remote correctamente, no el accesorio.



Wii MotionPlus



CÓMO CONECTAR EL ACCESORIO Wii MOTIONPLUS

Elige "Video explicativo" en la pantalla del título para ver cómo conectar y desconectar el accesorio Wii MotionPlus. Vuelve a ver el video cuando necesites ayuda para utilizar el accesorio Wii MotionPlus.



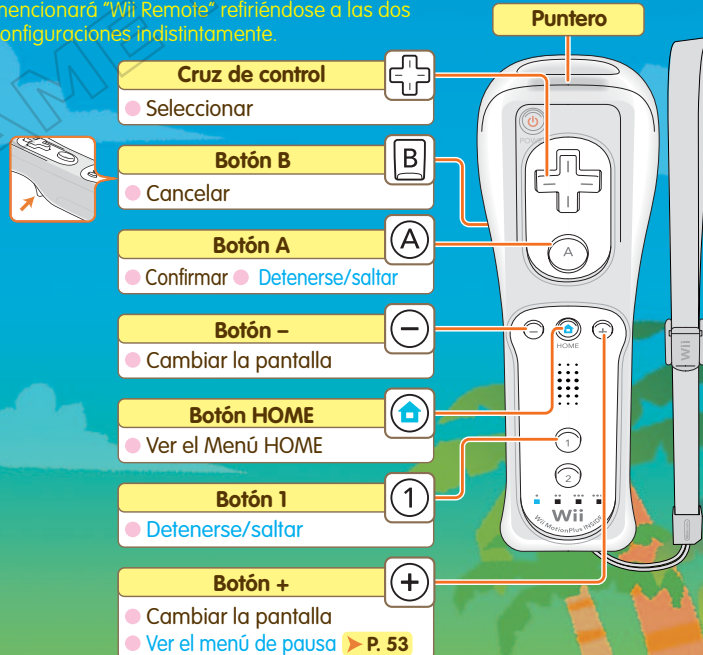
CÓMO CALIBRAR LOS CONTROLES

Si el juego te pide que vuelvas a calibrar el control, colócalo en una superficie plana con **A** mirando hacia abajo y espera unos segundos. También puedes consultar el estado de la calibración en cualquier momento mientras juegas.



Las acciones en **[azul]** se refieren a los controles dentro de los niveles. Consulta las páginas 47-48 para obtener detalles sobre cómo controlar a los personajes.

Los controles son los mismos para el Wii Remote Plus y el Wii Remote con el accesorio Wii MotionPlus conectado. A partir de aquí, el manual mencionará "Wii Remote" refiriéndose a las dos configuraciones indistintamente.



APUNTAR

Señala con el puntero hacia el lugar de la pantalla que quieras seleccionar, como las opciones de los menús.



COMO CONTROLAR A CÍTRO Y LALA

Controla a los héroes moviendo el Wii Remote. Los controles son los mismos para Cítro y Lala.

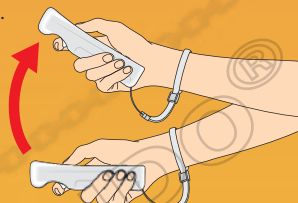
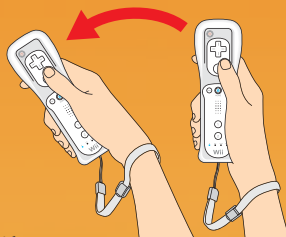
MOVER A LOS HÉROES

Para hacer que un personaje vaya hacia una dirección, mueve el Wii Remote en esa dirección. Haz que los personajes golpeen los bloques y enemigos para destruirlos. Para saber exactamente a dónde estás apuntando, fíjate en la guía que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla.



Guía

Esta guía te muestra la dirección y el ángulo del movimiento actual.



VELOCIDAD DE LOS MOVIMIENTOS

¡No hace falta que agites demasiado el Wii Remote! Moverlo más rápido de lo necesario no hará que tu personaje vaya más rápido.

ADVERTENCIA: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Utiliza la correa de muñeca para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daño a los objetos a tu alrededor o al Wii Remote en caso de que sueltes accidentalmente el Wii Remote durante el juego. También recuerda lo siguiente:

- Nunca sueltes el Wii Remote durante el juego.
- Sécate las manos si te empiezan a sudar.
- Dispón de espacio suficiente a tu alrededor mientras que juegas y asegúrate que el sitio donde juegas está despejado de personas u objetos.
- Mantente a un mínimo de 3 pies de tu televisor.
- Usa la funda del Wii Remote.



SUPERGolPE

Cuando no estés moviendo el Wii Remote, tu personaje acumulará energía y empezará a brillar. Si mueves el Wii Remote cuando tu personaje esté brillando, se activará un supergolpe. El supergolpe es más potente que el golpe normal, y lo necesitarás para destruir ciertas cosas.



Tu personaje empezará a brillar cuando no muevas el Wii Remote.



¡Supergolpe!

¡Mueve el Wii Remote y activa el supergolpe!

DETENERSE Y SALTAR

Si oprimes **A** o **1**, podrás detener el personaje en la pantalla. Después de detenerse, dará un pequeño salto. Puedes utilizar esta técnica para que se detenga rápidamente en cualquier momento.



ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DEL SISTEMA

La primera vez que insertes el disco en la consola Wii, esta comprobará si tienes el menú de sistema más reciente, y si es necesario, mostrará una pantalla de actualización del sistema Wii. Oprime "Aceptar" para proceder. Ten en cuenta que la consola Wii necesita la versión más actual del menú de la consola para poder reproducir este disco.



Cuando se actualice el menú de la consola, cualquier modificación (dispositivo o programa) no autorizada puede ser detectada, y el contenido no autorizado puede ser desactivado o eliminado, lo cual puede causar fallas inmediatas o atrasadas en la operación de la consola. Si no se acepta la actualización, este y otros juegos futuros pueden resultar inoperables en la consola. Nintendo no puede garantizar que los dispositivos o programas no autorizados sigan funcionando con la consola después de que esta o cualquier otra actualización de la consola Wii se lleve a cabo.

CONFIGURACIÓN DEL IDIOMA

Para jugar este título en español, cambia la configuración del idioma en las opciones de Wii.



CÓMO EMPEZAR

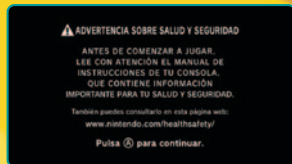
Introduce el disco de FlingSmash en la ranura para discos.
La consola Wii se encenderá.

- 1 Cuando veas la pantalla que se muestra a la derecha, léela y oprime **A**.
- 2 Desde el Menú de Wii, apunta con el cursor al Canal Disco y oprime **A**. Cuando aparezca la pantalla del canal, apunta a "Comenzar" y oprime **A**.

Nota: si el título del juego no aparece en el Canal Disco del Menú de Wii, consulta la sección de actualización del menú del sistema. ► P. 48.



Menú de Wii



Pantalla del canal

- 3 Cuando veas la pantalla de la correa de muñeca, ajústate la correa de muñeca siguiendo las instrucciones y oprime **A**. Una vez dentro del juego, elige "Comenzar" y oprime **A** para continuar a la pantalla de selección de archivo.

Nota: es posible que la pantalla de la correa de muñeca aparezca después del video explicativo de Wii MotionPlus.



Pantalla de la correa de muñeca



Pantalla del título

- 4 Elige un archivo y selecciona el número de jugadores para empezar a jugar.

SELECCIÓN DE ARCHIVO

Apunta a uno de los archivos y oprime **A** para seleccionarlo. Hay un máximo de tres archivos.

EMPEZAR UN JUEGO NUEVO

Elige "Nuevo" y decide si vas a sujetar el Wii Remote con la mano izquierda o derecha. Si juegas con la mano derecha, la pantalla se desplazará hacia la izquierda y a la inversa si juegas con la mano izquierda. Después verás la introducción de la historia y un nivel de práctica.

Nota: este manual da instrucciones basándose en la opción de mano derecha.

CONTINUAR EL JUEGO

Para continuar un juego que hayas guardado, solo tienes que elegir el archivo correspondiente.

BORRAR/COPIAR UN ARCHIVO

Selecciona "borrar" desde la pantalla de selección de archivo si quieres borrar uno de ellos. Elige el archivo que quieres copiar y después el archivo de destino. Si existen datos en el archivo de destino, se sobrescribirán.

Nota: si borras o sobrescribes un archivo, no podrás recuperarlo.

ELEGIR EL NÚMERO DE JUGADORES

Selecciona el número de jugadores y los personajes. Después, verás una pantalla donde podrás seleccionar el mundo ► P. 51. Para el modo de dos jugadores, cada jugador necesitará un control Wii Remote Plus o un Wii Remote con el accesorio Wii MotionPlus conectado.



Consejo

CÓMO GUARDAR

Tu progreso se guardará automáticamente cuando completes un nivel o cambies las opciones. Necesitarás **un bloque** libre en la memoria de la consola Wii. No apagues la consola ni toques el botón RESET mientras el juego esté guardando.

Nota: para borrar datos de la memoria de la consola Wii, consulta la información sobre opciones de Wii y gestión de los datos en el manual de operaciones de la consola Wii.



Pantalla de selección de archivo

CÓMO ELEGIR MUNDOS Y NIVELES

Existen muchos mundos en la isla. Debes elegir el mundo y el nivel donde quieres entrar. A medida que avances en tu aventura, desbloquearás más zonas.

ELEGIR UN MUNDO

Desde la pantalla de selección de mundo, elige el mundo en el cual quieres entrar.



Pantalla de selección de mundo

Número de jugadores

1 aparecerá en la pantalla para el primer jugador, y 2 para el segundo.

Número de corazones restantes ▶ P. 54

Número de estrellas ▶ P. 54

Mundo superado

Verás este icono en mundos que hayas superado.

Consejo



CAMBIAR LAS OPCIONES

Puedes cambiar las opciones eligiendo "Opciones" en la pantalla de selección de mundo o nivel. Después de hacer cambios, selecciona "Confirmar" para guardar la configuración y volver a la pantalla anterior.



Mano para el Wii Remote

Cambia la dirección en la cual se mueve el personaje.

Música

Ajusta el volumen de la música de fondo. La música se desactivará si eliges "0".

Efectos

Ajusta el volumen de los efectos del juego. Los efectos se desactivarán si eliges "0".

ELEGIR UN NIVEL

Cada mundo tiene tres niveles principales y un nivel de jefe final. Elige el nivel que quieres jugar.



Pantalla de selección de nivel

Jefe final

Marca

Muestra la marca más alta conseguida en ese nivel. ▶ P. 58

Perla sagrada

Aparece en los niveles superados.

Récords

Muestras las tres puntuaciones más altas conseguidas en ese nivel.



NIVEL DEL JEFE

Cuando hayas completado los tres niveles principales, podrás entrar al nivel del jefe.



MINIJUEGOS

Si consigues una marca A o superior en un mundo por primera vez, la opción de Minijuegos aparecerá en la pantalla de selección de mundo. Recibirás instrucciones para cada minijuego antes de empezar. Además, para dos jugadores, verás un icono de dos jugadores cuando el juego sea competitivo y un icono de dos jugadores cuando sea cooperativo.



NIVELES EXTRA

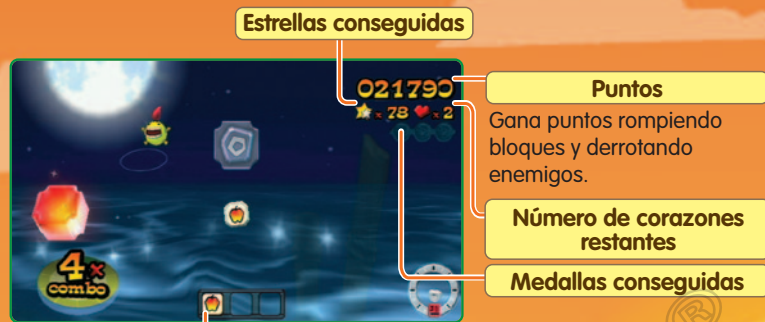
Si consigues una marca S en un mundo por primera vez, la opción de niveles extra aparecerá en la pantalla de selección de mundo.

CÓMO AVANZAR POR UN NIVEL

Mueve el control para que tu personaje avance por el nivel. Tu objetivo principal es conseguir tres medallas antes de llegar al final del nivel.

PANTALLA DEL NIVEL

La pantalla se desplazará constantemente hacia una dirección, la cual depende del nivel y de la mano con la que sujetes el Wii Remote.



Objetos ► P. 55

Muestra los objetos que hayas conseguido.

MENÚ DE PAUSA

Oprime **+** mientras estés dentro de un nivel para ver el menú de pausa.

Elige "Continuar" en el menú de pausa para seguir jugando.

Selecciona "Otra vez" para empezar el nivel desde el principio y "Salir" para volver a la pantalla de selección de nivel.



RECOCER MEDALLAS

Hay varias medallas escondidas en cada nivel. Si encuentras al menos tres, obtendrás la perla sagrada al final del nivel ► P. 57. Algunos enemigos traerán las medallas y otras aparecerán cuando cumplas ciertos objetivos.

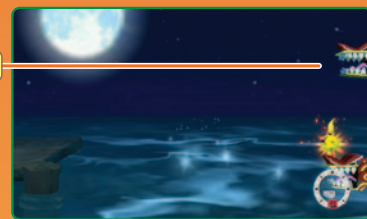


Medalla

¡CUIDADO CON LA SERPENTINA!

Si el héroe se retrasa y se queda en el borde de la pantalla demasiado tiempo, la Serpentina se lo comerá y perderás una vida. ¡Ten cuidado!

Serpentina



CORAZONES Y FIN DEL JUEGO

Perderás una vida (un corazón) cuando la Serpentina se coma al héroe o si uno de los jefes finales lo derrota. El juego terminará cuando se te acaben los corazones. Elige "Otra vez" para intentarlo de nuevo desde el principio del nivel o "Salir" para volver a la pantalla de selección de nivel.

Si eliges "Otra vez", volverás a empezar con dos corazones y cero estrellas.



ESTRELLAS

Encontrarás estrellas de oro y plata a lo largo de los niveles. Las estrellas de plata valen una estrella, y las de oro cinco. Cuando recojas 100 estrellas, ganarás un corazón.

Estrella de plata

Estrella de oro



Consejo

OBJETOS

Existen cuatro tipos de objetos que puedes utilizar en cada nivel. Cuando encuentres tres del mismo tipo, el poder del héroe aumentará durante un tiempo limitado. Durante ese tiempo, conseguirás el doble de puntos. Si recoges otro objeto dentro del límite de tiempo, el efecto durará más.



TIPOS DE OBJETOS

	Multi	El héroe se dividirá en tres. En el modo para dos jugadores, cada héroe se dividirá en dos.
	Enorme	El héroe aumentará de tamaño.
	Furia	Todos los golpes se convertirán en supergolpes ➤ P. 48.
	Fuegos artificiales	El poder del héroe aumentará, y sus golpes se convertirán en explosiones con un efecto mucho mayor.



DISTORSIONES ESPACIALES

Cuando golpees a algunos enemigos, el héroe será transportado a una distorsión espacial. Mientras estés allí recibirás el bastón del héroe y podrás utilizarlo como si fuera un bate para golpear a tu personaje. Si cumples el objetivo dentro del límite de tiempo, normalmente conseguirás una medalla y puntos.

Límite de tiempo **Bastón del héroe**



CARACTERÍSTICAS DE LOS NIVELES

Existen otros objetos que pueden aparecer a lo largo de los niveles. Aquí puedes ver algunos de ellos.

	Bloques	Puedes romperlos con golpes normales o supergolpes.
	Bloque rojo	Cuando rompas un bloque rojo, todos los demás bloques rojos que estén cerca girarán durante un tiempo. Cada vez que rompas uno de ellos mientras giran, ganarás más puntos y conseguirás una bonificación más alta.
	Bloque numerado	Si lo golpeas, se moverá a un sitio distinto y el número que contiene irá disminuyendo. Cuando rompas un bloque numerado que haya bajado hasta 1, conseguirás un premio.
	Llave y candado	Cuando toques una llave, abrirá el candado correspondiente.
	Bloque de joya	Cuando toques este interruptor, los bloques se convertirán en joyas durante un tiempo.
	Joya	Las joyas te proporcionarán muchos puntos. Cuanto más grande sea la joya, más puntos conseguirás.
	Hélices	Harán que el héroe gire. Las rojas también te darán puntos.
	Cañón	Haz que el héroe entre en un cañón y mueva el control de nuevo para que salga disparado.
	Objetivos agrupados	Si consigues que el héroe los encienda todos, ganarás puntos de bonificación.

CÓMO COMPLETAR UN NIVEL

Si has conseguido al menos tres medallas a lo largo de todo el nivel, ganarás la perla sagrada y podrás pasar al siguiente.

ROMPER LAS BARRERAS

Para poder llegar al final del nivel, tendrás que romper las barreras. Para atravesarlas, utiliza un supergolpe. Conseguirás más puntos de bonificación si rompes las partes rojas de la barrera.



CONSEGUIR LAS PERLAS Y COMPLETAR EL MUNDO

La primera vez que consigas tres medallas en un nivel lo completarás y conseguirás su perla sagrada. Al final de cada nivel, podrás ver los resultados oprimiendo **A**.



Si NO CONSEGUISTE LA PERLA...

Si llegas al final del nivel con dos medallas o menos, no obtendrás la perla sagrada. Sin embargo, puedes volver a jugar ese nivel para intentarlo de nuevo o volver a la pantalla de selección de nivel. También podrás elegir cualquier otro nivel disponible, aunque no hayas conseguido la perla.



PANTALLA DE RESULTADOS

Después de completar un nivel, verás varias pantallas de resultados. A partir de ahí, puedes volver a la pantalla de selección de nivel, pasar al siguiente nivel o volver a jugar en ese nivel.

1 MARCA

Esta pantalla te mostrará los puntos acumulados desde el principio al final de la fase y la marca que has obtenido gracias a esa puntuación. **S** es la mejor marca, seguida de **A** y finalmente **B**.



2 RÉCORDS

Verás las tres mejores puntuaciones de cada nivel.



3 DETALLES

Podrás ver las distintas maneras de ganar puntos y los iconos que te muestran cómo lo hiciste. Los iconos, de mejor a peor, son los siguientes: , , y .



TIPOS DE PUNTOS

	Basados en cuántas medallas encuentres de entre las disponibles en ese nivel.
	Basados en los puntos de bonificación obtenidos al cumplir un objetivo lo más rápidamente.
	Basado en los puntos conseguidos mientras el poder del héroe había aumentado.
	Basado en los puntos obtenidos gracias a los bloques rojos.
	Basado en la cantidad de joyas encontradas.
	Basado en la cantidad de estrellas conseguidas.



¡Presta atención a estos consejos para conseguir puntuaciones más altas y medallas!

DETÉN A TU PERSONAJE

Algunos pasillos son muy estrechos y puede ser difícil entrar desde lejos. Si llevas al héroe hacia una zona general y haces que se detenga, estarás en una posición ideal para entrar por el pasillo con un segundo movimiento. Además, recuerda que si no mueves inmediatamente el Wii Remote, activarás un supergolpe.



USA LOS OBJETOS DEL NÍVEL

Aunque te concentres en abrirte camino, no olvides que los objetos de los niveles (como los bloques irrompibles y los numerados) son una parte importante de la estrategia de FlingSmash. Si parece que algo está fuera de tu alcance, ¡quizá puedas rebotar desde algún sitio para alcanzarlo! Puedes usar los objetos que vayas encontrando de muchas formas distintas.



También encontrarás medallas bajo el agua. ¡Averigua cómo llegar hasta ellas!



Cuando un enemigo se interponga en tu camino, ¡intenta encontrar la forma de rodearlo!

ROUTAS ALTERNATIVAS

A veces verás que el camino de un nivel se divide. Cuando vuelvas a jugar ese nivel, ¡cambia de camino para ver qué encuentras! ¡Quizá haya medallas, objetos y otras sorpresas!



CRÉDITOS

DIRECTOR

Hidetoshi Takeshita

PLANNING DIRECTORS

Tsuneaki Kaneko
Masahide Kobayashi

PLANNING

Tomohide Hayashi
Hiroaki Suzuki
Masaya Kaneko
Noboru Shirasu
Yuusuke Nakadaira
Masaaki Shimomura
Hiroshi Hasobe
Taiji Miyajima
Go Iwaya

LEAD PROGRAMMING

Yuki Hatakeyama

PROGRAMMING

Tatsuo Yamajiri
Yusuke Wakui
Kenji Yatagai
Shunsuke Sekikawa
Atsushi Goto
Motoharu Terasaki
Masafumi Uchida
Yudai Ikeda

ART DIRECTOR

Manabu Kusunoki

DESIGN

Yasuhsa Nakagawa
Atsushi Yamamoto
Daisuke Kojima
Kayo Hoshina
Natsuki Wada
Yoko Takei
Ayae Hayashi
Hirokazu Takeda

Asahi Yara

Shogo Uema

Yoshihide Kuroyanagi

Shougo Kunigami

Koki Magi

Hiroyuki Sekiguchi

Sho Kumagai

Keiji Kojima

SOUND MANAGEMENT

Yukifumi Makino

SOUND DIRECTOR

Shinpei Yamashita

MUSIC COMPOSITION

Mariko Nanba
Yutaka Minobe

SPECIAL THANKS

Rika Ishibashi
Yohei Koike

North American Localization Management

Rich Amtower
Nate Bihldorff
Reiko Ninomiya
Leslie Swan

North American Localization

Gema Almoguera
Steven Grimm
Lars Knudson
Anne-Marie Laperrière

NOA Product Testing

Masayasu Nakata
Kyle Hudson
Eric Bush
Sean Egan
Tomoko Mikami

Ed Ridgeway

Teresa Lillygren

Nicko Gonzalez De

Santiago

Andy Kolden

Jeffrey Storbo

Christopher Hicks

TECHNICAL SUPPORT

Masahiro Takeguchi

DEBUG

MARIO CLUB

ARTWORK

Hisayo Osanai
Keiko Uetani
Yurie Sato
Shintaro Ishii

PROJECT MANAGER

Jun Imanishi

COORDINATION

Nagako Ikuta

ASSOCIATE PRODUCER

Nobuo Matsumiya

PRODUCERS

Yutaka Sugano
Toyokazu Nonaka

SENIOR PRODUCERS

Naoto Oshima
Hiroshi Sato

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

NOTES/NOTAS

NINTENDO® GAME MANUAL

